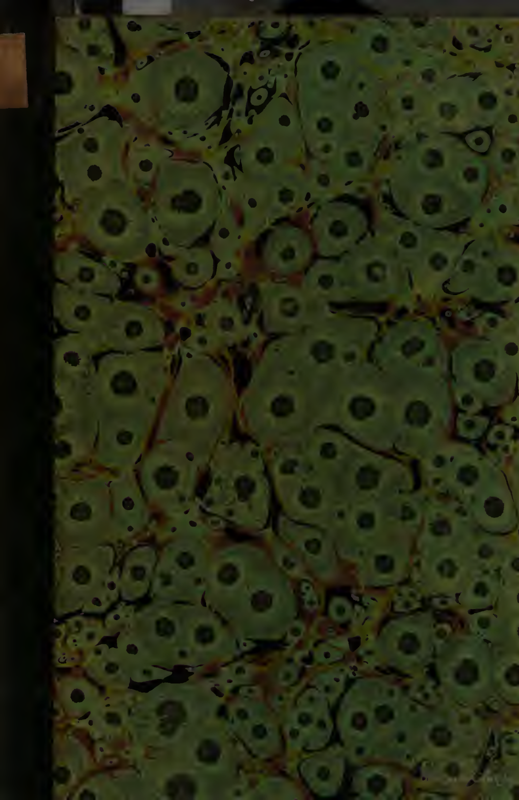


THÉORIE

DE

L'ESCRIME A CHEVAL,

POUR SE DÉFENDRE AVEC AVANTAGE

CONTRE TOUTES ESPÈCES D'ARMES BLANCHES,

PAR MULLER,

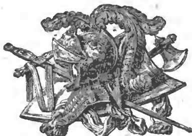
OFFICIER DE CAVALERIE,

AUTEUR DU MANIEMENT DE LA BAÏONNETTE, ETC., ETC.

2e Édition,

CONTENANT 60 ARTICLES NOUVEAUX,
AVEC UN ATLAS DE 54 FIGURES.





PARIS

ANSELIN, SUCCESSEUR DE MAGIMEL,

RUE DAUPHINE, N. 9.

1828

OUVRAGES DU MÊME AUTEUR

QUI SE TROUVENT CHEZ LE MÊME LIBRAIRE.

I. Projet d'une Légion, armement et tactique élémentaire de ce corps. Prix :	4 fr.
II. Mémoires sur les armes de la cavalerie.	4 fr.
III. Dissertation sur l'équitation et le maniement des armes à cheval.	4 fr.
IV. Observations sur l'utilité d'une méthode d'escrime pour le maniement de la baïonnette.	2 fr.
V. Le Maniement de la baïonnette appliqué à l'attaque et à la défense de l'infanterie, accompagné de vingt-deux planches.	6 fr.
VI. Méthode de mettre le fantassin en croupe derrière le cavalier, accompagné d'une planche.	2 fr.



Je déclare que je poursuivrai devant les tribunaux quiconque débitera le présent ouvrage sans ma signature ci-dessous.

IMPRIMERIE DE J. TASTU,
RUE DE VAUGIRARD, N. 36.

ORDRE

ET

PROGRESSION DU TRAVAIL.



Quatre leçons composent notre Théorie. Nous avons adopté cette division comme la plus simple et la plus naturelle.

PREMIÈRE LEÇON.

Nous avons dû faire connaître au cavalier l'arme qu'on lui met entre les mains, les parties dont elle se compose; la manière d'en faire usage d'estoc et de taille pour l'offensive comme pour la défensive, ainsi que les différentes positions qu'il doit prendre pour exécuter avec facilité et adresse tous ses mouvemens.

Ces notions qu'on peut regarder comme le premier pas dans la théorie, comme son

introduction, devaient naturellement composer la première leçon.

DEUXIÈME LEÇON.

Le cavalier connaissant la manière de faire usage de son arme pour l'offensive, il était nécessaire de lui apprendre comment il doit s'en servir pour la défensive; c'est l'objet de la deuxième leçon que nous pouvons appeler *composée*, puisque, après chaque parade, nous exerçons le cavalier à riposter par les coups qu'il vient d'apprendre dans la première leçon.

TROISIÈME LEÇON.

Le cavalier connaissant les coups pour l'offensive et la défensive, il était nécessaire de lui faire saisir l'ensemble en lui montrant le parti qu'il en peut tirer; c'est le but de la troisième leçon, qui n'est que le complément des deux premières et qui prépare le cavalier au travail à cheval.

QUATRIÈME LEÇON.

Nous avons dû chercher à rendre utile au cavalier tout ce qu'il a appris dans les trois leçons précédentes, il était donc indispensable de lui enseigner à combiner avec l'équitation un exercice dont il ne doit faire usage qu'à cheval.

Nous avons dû nous proposer de le familiariser avec toutes les armes contre lesquelles il peut avoir à combattre.

Nous l'avons placé corps à corps avec son ennemi.

Nous avons cherché à lui offrir toute la réalité, afin de l'habituer aux dangers et de les lui rendre familiers.

Nous avons voulu lui donner ce calme, ce sang-froid qui rend le guerrier maître des hasards, dont est semée la noble carrière de la gloire.

C'est le but de la quatrième leçon.



PREMIÈRE LEÇON.

ESCRIME A CHEVAL.

TRAVAIL A PIED.

ARTICLE 1.

PELOTON D'INSTRUCTION, SON ORDRE ET SA COMPOSITION.

Le peloton d'instruction, soit à pied, soit à cheval, sera composé de seize cavaliers placés sur une même ligne.



ARTICLE 2.

ARMES DONT LES CAVALIERS DOIVENT SE SERVIR.

Le cavalier ne doit connaître et ne se servir d'autres armes que de l'arme dont il fait usage à la guerre.

Cette arme est pour la grosse cavalerie le *sabre droit*, pour la cavalerie légère et l'artillerie à cheval le *sabre courbe*.



ARTICLE 3.

CAVALIER SOUS LES ARMES.

Un silence absolu doit régner sous les armes.

On fera prendre aux cavaliers une attitude noble et fière, seule convenable pour l'escrime.

Les instructeurs veilleront à ce que les cavaliers ne perdent point cette attitude martiale, dont ils seront les premiers à donner l'exemple.



ARTICLE 4.

COMMANDEMENS.

Il y a trois espèces de commandement.

1°. Le commandement d'avertissement pour fixer l'attention du cavalier, c'est GARDE A VOUS.

2°. Le commandement préparatoire qui indique et prépare le cavalier à l'attitude qu'il doit prendre et au mouvement qu'il doit exécuter.

3°. Le commandement d'exécution qui détermine le cavalier à exécuter ce qui lui a été prescrit dans le commandement préparatoire.

Ces trois commandemens se font pour l'escrime comme pour les manœuvres.



ARTICLE 5.

METTRE LE SABRE A LA MAIN (1).

1°. GARDE A VOUS.

2°. SABRE MAIN.

Deux temps et deux mouvemens.

1°. Porter la main droite par-dessus les rênes, passer le poignet dans la dragonne, saisir le sabre à la poignée pour dégager la lame du fourreau d'environ six pouces.

2°. Tirer vivement le sabre et le porter à l'épaule droite, le dos de la lame appuyé au défaut de l'épaule, le poignet appuyé à la hanche, le petit doigt en dehors de la poignée.

Nota. Les instructeurs veilleront à ce que la dragonne soit bien assurée au poignet, afin d'éviter les accidens qui pourraient résulter de la rapidité des mouvemens qui caractérise l'escrime à cheval.

(1) Article 267 de l'ordonnance du 1 vendémiaire an XIII. Voir l'ordonnance.

ARTICLE 6.

PRÉSENTER LE SABRE. (*Planche* 1re.)

1°. Garde a vous.

2°. Présentez sabre.

Un temps et un mouvement.

Porter le sabre en avant, le bras demi tendu, le pouce à hauteur et à six pouces de la cravate, le sabre perpendiculaire, le plat de la lame en avant, le tranchant à gauche, le pouce allongé sur le côté droit de la poignée, le petit doigt toujours en dehors. Rester au temps.



ARTICLE 7.

PORTER LE SABRE. (*Pl.* 2.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. PORTEZ SABRE.
Un temps et un mouvement.
Reporter le sabre à l'épaule.



ARTICLE 8.

DIVISION DE LA LAME.

La lame se divise en deux parties, savoir : *Partie forte* et *partie faible.*

1°. *Partie forte.* On entend par partie forte la moitié de la lame à partir de la poignée.

2°. *Partie faible.* On entend par cette partie la moitié de la lame à partir de son milieu jusqu'à la pointe.

Application.

On se sert de la *partie forte* dans la défensive comme d'un bouclier, le cavalier pare tous les coups qui peuvent lui être portés en opposant toujours le tranchant de. la *partie forte.*

On se sert de la *partie faible* dans l'offensive, le cavalier frappant d'estoc et de taille.

Observation. C'est à tort que quelques personnes systématiques ont voulu, en assimilant l'escrime à cheval à l'escrime ordi-

naire, en faire un jeu d'adresse et de ruse; elles ont en cela prouvé peu d'expérience, peu de réflexion, et, si l'on peut s'exprimer ainsi, aucun sentiment de l'art qu'on s'efforce de développer dans cet ouvrage. Les mouvemens continuels du cheval ne permettent ni feintes, ni engagemens, ni dégagemens; toutes ces ruses sont inexécutables avec le sabre pesant du cavalier. D'ailleurs il suffit du bon sens le plus simple pour sentir qu'il ne peut exister aucune analogie entre le maniement du sabre à cheval et le jeu du fleuret. L'homme à pied est homme naturel, il avance et recule à volonté; le cavalier est homme artificiel, il marche avec les pieds du cheval, dont il doit défendre la tête, la croupe et les flancs, ainsi que les quatre faces de son corps contre des hommes qu'il n'a jamais vus; tandis que le tireur à pied en champ clos n'a affaire qu'à un seul homme qu'il connaît et qu'il taxe ordinairement d'infériorité (1).

(1) Voir mon article sur l'escrime, dans l'*Encyclopédie moderne*.

ARTICLE 9.

DE LA MAIN ET DU SABRE.

Comme on l'a dit dans l'article précédent, le cavalier fait son bouclier de la *partie forte* de son sabre, en opposant le tranchant aux coups de son adversaire.

Cette action est désignée sous le nom de *parade*.

Elle exige de l'adresse, c'est le fruit de l'intelligence et de l'exercice.

Il est nécessaire aussi que le cavalier trouve dans son arme un point d'appui pour s'en servir, soit dans l'offensive, soit dans la défensive.

Le point d'appui se trouve dans la manière dont on tient le sabre et surtout dans celle dont on place le pouce. Il faut pour cela que les quatre doigts embrassent bien la poignée et que le pouce en soit allongé sur le dos.

Le pouce, ainsi allongé sur le dos de la poignée, assure la force et la précision du coup de revers; il est pour ainsi dire le guide qui dirige le tranchant sur l'objet qu'on veut frapper. (Voir Poignet fermé, pl. 3.)

ARTICLE 10.

DÉFINITION DE LA TIERCE.

On appelle *tierce* la position dans laquelle le tranchant du sabre est tourné en dehors vers le côté droit, les ongles en dessous, et la main dans la pronation. (Voir pl. 3.)



ARTICLE 11.

DÉFINITION DE LA QUARTE.

On appelle *quarte* la position dans laquelle le tranchant est tourné en dedans vers le côté gauche du cavalier.

Ces deux positions, les seules admissibles, servent pour *l'offensive* comme pour *la défensive*, les ongles en dessus et la main dans la supination. (Voir pl. 3.)



ARTICLE 12.

DÉFINITION DE L'OFFENSIVE.

On appelle *offensive* toute action dans laquelle le cavalier attaque.

Vigueur et vivacité la caractérisent.



ARTICLE 13.

DÉFINITION DE LA DÉFENSIVE.

On appelle *défensive* toute action dans laquelle le cavalier a pour objet *d'éviter* les coups qui lui sont portés.

Adresse et sang-froid la caractérisent.



ARTICLE 14.

PRÉSENTER TIERCE.

Observation. Les articles précédens étant bien conçus par les cavaliers, l'instructeur avant de faire ouvrir les files fera présenter *tierce* et *quarte*, ainsi qu'il suit :

1°. GARDE A VOUS.

2°. PRÉSENTEZ TIERCE.

Un temps et un mouvement.

Détacher le sabre de l'épaule, la lame en avant, le tranchant tourné à droite, les ongles en dessous, le poignet à la hauteur de l'avant-bras, vis-à-vis les boutons de la veste, la pointe un peu inclinée, le bras tendu.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 15.

PRÉSENTER QUARTE.

PRÉSENTEZ QUARTE.

Un temps, un mouvement.

Détacher le sabre de l'épaule, la lame en avant, le tranchant tourné à gauche, les doigts en dessus, et à hauteur de l'avant-bras, vis-à-vis les boutons de la veste, la pointe un peu inclinée, le bras tendu.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 16.

DOUBLER LE RANG.

1°. Garde a vous.

2°. Doublez le rang.

3°. Marche.

Au commandement de doublez le rang, le premier rang se portera un pas en avant et le second fera un à droite.

Au commandement marche, le second rang se portera derrière le premier; le cavalier de la tête arrivé à hauteur du cavalier de la droite du premier rang, on commandera:

4°. Halte.

5°. A droite alignement.

6°. Fixe.

Nota. L'instructeur aura soin d'indiquer aux cavaliers ceux qui forment la gauche du premier rang et la droite du second.

ARTICLE 17.

OUVRIR LES RANGS (1).

1°. GARDE A VOUS.
2°. EN ARRIÈRE, OUVREZ VOS RANGS.
3°. MARCHE.

Au commandement, EN ARRIÈRE, OUVREZ VOS RANGS, le cavalier de l'aile droite et celui de l'aile gauche du second rang se porteront en arrière de six pas du premier rang.

Au commandement MARCHE, le second rang et les serre-files reculeront de six pas. Dès que le second rang sera arrivé sur l'alignement des deux cavaliers des ailes placés pour marquer la distance, l'instructeur commandera A DROITE ALIGNEMENT, puis FIXE pour régler les têtes directes.

(1) Article 320 de l'ordonnance.

ARTICLE 18.

OUVRIR LES FILES.

1°. GARDE A VOUS.

2°. PAR LE FLANC GAUCHE, A GAUCHE (1).

3°. POUR LE MANIEMENT DU SABRE PRENEZ VOS DISTANCES. MARCHE.

Au commandement MARCHE, le premier cavalier de la gauche de chaque rang se portera droit devant lui, autant de fois trois pas qu'il y a de cavaliers dans le rang. Arrivé à la distance prescrite, il fera front et se fendra, le bras tendu, la pointe du sabre dirigée contre la poitrine du serre-file, qui fera aussitôt front pour se fendre de même; tous les cavaliers exécuteront successivement les mêmes mouvemens à mesure qu'ils arriveront à leur distance.

Nota. C'est l'instructeur qui indique au pre-

(1) Article 15 de l'ordonnance.

mier cavalier de gauche de chaque rang le nombre de pas qu'il a à faire; il veillera à ce que les cavaliers conservent bien l'intervalle entre les deux rangs, afin que le maniement du sabre s'exécute librement, sans gêne et sans danger pour les files environnantes.



ARTICLE 19.

PARADE, OFFENSIVE ET DÉFENSIVE. (*Pl.* 4.)

Observation. L'instructeur ayant passé dans chaque rang pour s'assurer si les cavaliers ont engagé le poignet dans la dragonne, on commandera :

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

Un temps, un mouvement.

Porter le pied droit à deux pieds du gauche, les talons sur la même ligne, placer la main gauche sur le bas-ventre, les doigts fermés comme si le cavalier était à cheval, tenant les rênes de la bride; le haut du corps un peu penché en avant, le sabre en avant, le bras droit demi tendu, le poignet en tierce à hauteur de la cravate, la lame partageant les deux yeux tranversalement à la figure.

Porter le sabre, ART. 7.

ARTICLE 20.

TÊTE A DROITE.

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. TÊTE A DROITE.

Un temps et un mouvement.

Au commandement TÊTE A DROITE, tourner vivement la tête à droite, porter en même temps le haut du corps du même côté, le poignet se plaçant au défaut de l'épaule gauche, la lame du sabre perpendiculaire, le tranchant tourné à gauche.

4°. PARADE.

A ce commandement le cavalier reprendra la position d'offensive et défensive.

Parade, ART. 19.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 21.

TÊTE A GAUCHE.

1°. Garde a vous.

2°. Offensive et défensive, parade.

3°. Tête a gauche.

Un temps et un mouvement.

Au commandement tête a gauche, tourner vivement la tête à gauche, porter en même temps le haut du corps du même côté, le poignet se plaçant au défaut de l'épaule gauche, la lame perpendiculaire, le tranchant tourné à gauche.

4°. Parade.

A ce commandement le cavalier reprendra la position d'*offensive et défensive*, *parade*, comme il est dit à l'Art. 19.

Porter le sabre, art 7.



ARTICLE 22.

TÊTE EN ARRIÈRE, A DROITE.

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. TÊTE EN ARRIÈRE A DROITE.

Ce mouvement s'exécute comme celui de TÊTE A DROITE; seulement le cavalier aura soin de se tourner davantage à droite, s'élevant un peu sur la pointe des pieds qu'il tourne obliquement.

4°. PARADE.

A ce commandement le cavalier reprendra la position d'*offensive et défensive*, *parade*, ART. 19.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 23.

TÊTE EN ARRIÈRE A GAUCHE.

1°. Garde a vous.

2°. Offensive et défensive, parade.

3°. Tête en arrière a gauche.

Ce mouvement s'exécute comme celui de tête a gauche (art. 21); seulement le cavalier aura soin de se tourner davantage à gauche, s'élevant un peu sur les pointes des pieds, qu'il tourne obliquement.

4°. Parade.

A ce commandement le cavalier reprendra la position d'*offensive et défensive*, *parade*, art. 19.

Porter le sabre, art. 7.

Observations. Les notions précédentes ont pour but de préparer le cavalier au combat à cheval, qui exige une grande mobilité; l'homme devient équilibriste.

Il faut convenir que ces principes sont en

opposition avec notre équitation, qui transforme le cavalier en automate.

Les manœuvres en général finissent toujours par battre l'ennemi; il faut donc que l'enseignement du combat soit vrai et basé sur les notions cueillies dans la pratique; il est d'ailleurs probable que le cavalier qui aura appris à se mouvoir à cheval, s'y tiendra droit pendant la manœuvre; tandis que l'automate, entouré d'ennemis, ne saurait être mobile.



ARTICLE 24.

LES COUPS DE POINTES.

EN AVANT COUP DE POINTE EN TIERCE. (*Pl.* 5.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN AVANT COUP DE POINTE EN TIERCE, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement, EN AVANT COUP DE POINTE EN TIERCE, le cavalier retirera le bras droit en arrière, le poignet vis-à-vis et à hauteur de l'oreille, la lame horizontale.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe, et revenir aussitôt à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 25.

EN AVANT COUP DE POINTE EN QUARTE. (*Pl.* 3.)

1°. Garde a vous.

2°. Offensive et défensive, parade.

3°. En avant coup de pointe en quarte, pointez.

Un temps et deux mouvemens.

Au commandement en avant coup de pointe en quarte, le cavalier tournera l'épaule gauche en arrière, portant le poignet à hauteur et contre l'épaule gauche, la lame en *quarte* et horizontale.

Au commandement pointez, porter vivement un coup de pointe en avant et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, art. 7.



ARTICLE 26.

EN AVANT, QUARTE BASSE, SUR CAVALIER. (*Pl.* 6.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN AVANT, QUARTE BASSE, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement, EN AVANT, QUARTE BASSE, le cavalier retirera le poignet à hauteur et contre la hanche droite, la lame le long de l'encolure du cheval, le tranchant en dessous.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe en avant, et revenir de suite à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 27.

A GAUCHE COUP DE POINTE, SUR CAVALIER. (*Pl.* 7.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE COUP DE POINTE, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE COUP DE POINTE, le cavalier tournera vivement la tête à gauche, portant le poignet à hauteur et vis-à-vis l'oreille droite, le sabre en *tierce*, la lame appuyée sur le haut du bras gauche.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe à gauche et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 28.

A DROITE COUP DE POINTE, SUR CAVALIER. (*Pl.* 8.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE COUP DE POINTE SUR CAVALIER, POINTEZ.

Un temps deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE COUP DE POINTE, le cavalier tournera vivement la tête à droite, portant le poignet contre l'épaule gauche, le dos du sabre appuyé sur le haut du bras droit, la lame horizontale.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe à droite, et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.

Nota. En portant le poignet contre l'épaule gauche, le cavalier, afin de faciliter le mouvement, dégagera de la poignée le petit doigt qui reprendra sa place en pointant.

ARTICLE 29.

EN ARRIÈRE COUP DE POINTE, SUR CAVALERIE. (*Pl.* 9.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN ARRIÈRE COUP DE POINTE, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement EN ARRIÈRE COUP DE POINTE, le cavalier tournera le haut du corps en arrière à droite, les pieds obliques, appuyant le poignet à l'épaule gauche, le dos du sabre sur le haut du bras droit.

2°. Au commandement POINTEZ porter vivement un coup de pointe en arrière et revenir à la position de *parade* (ART. 19.)

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 30.

A DROITE EN QUARTE, COUP DE POINTE DANS LA FIGURE DU CUIRASSIER. (*Pl.* 10.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE EN QUARTE CONTRE CUIRASSIER, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE EN QUARTE, CONTRE CUIRASSIER, porter le poignet derrière la hanche droite, la lame en *quarte*, la pointe à hauteur et vis-à-vis l'œil droit.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe dans la figure du cuirassier et revenir à la *parade*, ART. 19.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 31.

A DROITE EN TIERCE, COUP DE POINTE DANS LA FIGURE DU CUIRASSIER. (*Pl.* 11.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE EN TIERCE CONTRE CUIRASSIER, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE EN TIERCE CONTRE CUIRASSIER, porter le poignet derrière la hanche droite, la lame en tierce, la pointe à hauteur et vis-à-vis l'œil droit.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement le coup, comme en *quarte*, et revenir à la position de *parade*.

Porter sabre, ART. 7.



ARTICLE 32.

A GAUCHE EN QUARTE, COUP DE POINTE DANS LA FIGURE DU CUIRASSIER (*Pl.* 12.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE EN QUARTE CONTRE CUIRASSIER, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE EN QUARTE CONTRE CUIRASSIER, tourner le haut du corps à gauche, le poignet contre la hanche, la lame en *quarte*, la pointe à hauteur et vis-à-vis l'œil gauche.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe dans la figure du cuirassier et revenir à la position de *parade*.

Porter sabre, ART. 7.



ARTICLE 33.

A GAUCHE EN TIERCE, COUP DE POINTE DANS LA FIGURE DU CUIRASSIER. (*Pl.* 13.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE EN TIERCE CONTRE CUIRASSIER, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

Mêmes mouvemens que pour le coup de pointe *en quarte*, le sabre tourné *en tierce* et revenir à la position de *parade.*

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 34.

A GAUCHE, COUP DE POINTE SUR FANTASSIN.
(*Pl.* 14.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE EN TIERCE SUR FANTASSIN, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE EN TIERCE SUR FANTASSIN, le cavalier penchera un peu le corps à gauche, le poignet à hauteur de l'épaule droite, la lame en *tierce*, la pointe dirigée sur le fantassin.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe du haut en bas et revenir à la position de *parade*.

Porter sabre, ART. 7.



ARTICLE 35.

A DROITE, COUP DE POINTE EN TIERCE SUR FANTASSIN. (*Pl.* 15.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE EN TIERCE SUR FANTASSIN, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE EN TIERCE SUR FANTASSIN, pencher le corps à droite; le poignet à hauteur de l'épaule, la pointe du sabre en bas et la lame en *tierce*.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe du haut en bas et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.

Nota. Si le cavalier ne peut atteindre la figure, il dirigera son arme sur la jugulaire ou sous l'aisselle du cuirassier.

ARTICLE 36.

A DROITE, TIERCE BASSE SUR FANTASSIN. (*Pl.* 16.)

1°. GARDE A VOUS.

2. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE TIERCE BASSE SUR FANTASSIN, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE TIERCE BASSE SUR FANTASSIN, le cavalier penchera le haut du corps à droite, portant le poignet en arrière de la hanche, le sabre en *tierce*, la pointe dirigée sur le fantassin.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.

Nota. On peut donner un coup de pointe en *quarte* dans la même direction.



ARTICLE 37.

A DROITE, COUP DE POINTE SUR FANTASSIN COUCHÉ. (*Pl.* 16.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE SUR FANTASSIN COUCHÉ, POINTEZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE SUR FANTASSIN COUCHÉ, le cavalier penchera le corps en avant, saisissant une poignée de crins de la main gauche, sans abandonner les rênes, le poignet à hauteur de l'épaule, la pointe du sabre en bas, la lame en *tierce*.

2°. Au commandement POINTEZ, porter vivement un coup de pointe du haut en bas et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 38.

A GAUCHE COUP DE POINTE SUR FANTASSIN COUCHÉ.
(*Pl.* 3.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. A GAUCHE SUR FANTASSIN COUCHÉ, POINTEZ.
Un temps et deux mouvemens.
Mêmes mouvemens que l'ART. 37, mais en sens contraire.



ARTICLE 39.

LES COUPS DE SABRE.

EN AVANT COUP DE SABRE EN TIERCE. (*Pl.* 17.)

1o. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE.

3°. EN AVANT COUP DE SABRE EN TIERCE, SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1o. Au commandement EN AVANT COUP DE SABRE EN TIERCE, porter le poignet contre l'épaule gauche un peu effacée, le sabre perpendiculaire.

2°. Au commandement SABREZ, donner vigoureusement un coup de sabre transversalement en avant et revenir à la position de *parade.*

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 40.

EN AVANT COUP DE SABRE EN QUARTE. (*Pl.* 18.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN AVANT COUP DE SABRE EN QUARTE, SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement COUP DE SABRE EN QUARTE, élever le bras tendu sur le côté droit, la pointe en l'air, le tranchant en *quarte*.

2°. Au commandement SABREZ, donner vigoureusement un coup de sabre tranversalement en avant et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.

Nota. Ces deux coups de sabre se donnent à gauche et à droite, comme en avant, selon la position de l'adversaire.

ARTICLE 41.

EN ARRIÈRE A GAUCHE, COUP DE SABRE EN QUARTE.

(*Pl.* 3.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN ARRIÈRE A GAUCHE, COUP DE SABRE EN QUARTE, SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement EN ARRIÈRE A GAUCHE, COUP DE SABRE, tourner vivement le haut du corps à gauche, le bras tendu sur le côté, la pointe en l'air, le tranchant en *quarte*.

2°. Au commandement SABREZ, donner vigoureusement un coup de sabre transversalement à gauche et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 42.

EN ARRIÈRE A DROITE, COUP DE SABRE EN TIERCE.
(*Pl.* 19.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN ARRIÈRE A DROITE, COUP DE SABRE EN TIERCE, SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement EN ARRIÈRE A DROITE, COUP DE SABRE, porter le haut du corps en arrière, le poignet au défaut de l'épaule gauche, le sabre perpendiculaire.

2°. Au commandement SABREZ, donner vigoureusement un coup de sabre transversalement en arrière en *tierce* et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.

Nota. Les instructeurs auront soin d'expliquer aux cavaliers que la lame doit toujours passer par-dessus la tête en revenant à la *parade* dans tous les coups horizontaux.

ARTICLE 43.

A GAUCHE, COUP DE SABRE SUR LES RÊNES.
(*Pl.* 20.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE, COUP DE SABRE VERTICAL; SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE, COUP DE SABRE VERTICAL, SABREZ, tourner le haut du corps à gauche, le bras tendu sur le côté, la lame au-dessus de la tête.

2°. Au commandement SABREZ, porter vigoureusement un coûp de sabre perpendiculaire sur les mains du cavalier et revenir à la *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 44.

A DROITE, COUP DE SABRE SUR LES RÊNES. (*Pl.* 21.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE, COUP DE SABRE VERTICAL, SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE, COUP DE SABRE VERTICAL, tourner le haut du corps à droite, le bras tendu sur le côté, le sabre perpendiculairement au-dessus de la tête.

2°. Au commandement SABREZ, porter vigoureusement un coup de sabre vertical et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.

Nota. Les instructeurs expliqueront aux cavaliers que ces coups se portent sur la main, les rênes et les cuisses de l'ennemi.

ARTICLE 45.

A GAUCHE SUR FANTASSIN COUP DE SABRE EN QUARTE. (*Pl.* 22.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE SUR FANTASSIN COUP DE SABRE, SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE SUR FANTASSIN COUP DE SABRE, tourner le haut du corps à gauche, élever le bras tendu sur le côté droit, la pointe du sabre en l'air, le tranchant en *quarte*.

2°. Au commandement SABREZ, donner vigoureusement un coup de sabre sur la gauche et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 46.

A DROITE, COUP DE SABRE EN TIERCE SUR FANTASSINS. (*Pl.* 23.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE EN TIERCE SUR FANTASSINS COUP DE SABRE EN TIERCE, SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE EN TIERCE SUR FANTASSINS, COUP DE SABRE, tourner le haut du corps à droite, le poignet appuyé au défaut de l'épaule gauche, la lame perpendiculaire, le pouce sur le dos de la poignée.

2°. Au commandement SABREZ, donner vigoureusement un coup de sabre à droite et revenir à la position de *parade*.

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 47.

A DROITE, COUP DE SABRE EN QUARTE SUR FANTASSIN. (*Pl.* 24.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE EN QUARTE SUR FANTASSINS, COUP DE SABRE, SABREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE EN QUARTE SUR FANTASSINS, COUP DE SABRE, tourner le haut du corps à droite, le bras tendu en arrière, la lame du sabre au-dessus de la tête.

2°. Au commandement SABREZ porter vigoureusement un coup de sabre en ramenant le bras droit en avant et revenir à la position de *parade.*

Porter le sabre, ART. 7.



ARTICLE 48.

SERREZ LES FILES ET LES RANGS.

1°. Garde a vous.

2°. Par le flanc droit, a droite.

3°. Serrez vos files, marche.

Au second commandement, chaque cavalier, à l'exception du dernier de la droite de chaque rang, exécutera un à droite.

Au troisième commandement, chaque cavalier se portera en avant faisant front de lui-même à mesure qu'il arrivera à sa distance.

4°. Le mouvement exécuté, on commandera a droite alignement, fixe; ensuite remettez le sabre, art. 269 de l'Instruction.

Serrez les rangs, art. 324 de l'Instruction.



ARTICLE 49.

ROMPRE LES RANGS.

1. Garde a vous.

2°. Par le flanc droit, a droite.

3°. Rompez vos rangs, marche.

Au commandement, rompez vos rangs, chaque cavalier saisira le fourreau de son sabre entre la première bélière et la poignée.

Au commandement marche, chaque cavalier lèvera perpendiculairement son sabre à deux pouces de terre pour le laisser ensuite retomber, frappant en même temps du pied droit.

FIN DE LA PREMIÈRE LEÇON.

SECONDE LEÇON.

NOTA.

Avant de faire exécuter les moulinets, les instructeurs s'attacheront à les bien expliquer aux cavaliers en les faisant devant eux; ils ne les leur feront exécuter qu'après s'être assurés qu'ils sont parfaitement conçus.

ARTICLE 50.

MOULINET, CERCLE A GAUCHE. (*Pl.* 25.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. CERCLE A GAUCHE, MOULINET.
Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement de CERCLE A GAUCHE, le cavalier tiendra son sabre la calotte serrée contre la paume de la main avec les trois derniers doigts, le quatrième appuyé sur la droite de la poignée et le pouce allongé sur le dos (voir la figure poignet ouvert, à la pl. 3); il étendra le bras sans le roidir, le poignet à hauteur de l'épaule, la pointe du sabre à la même hauteur et la lame en *tierce*.

2°. Au commandement MOULINET, le cavalier baissera le bras à gauche, la lame du sabre rasant vivement l'encolure du cheval pour

décrire un cercle, le poignet suivant le même mouvement et revenant à sa position, le tranchant en *quarte.*

Nota. A cheval, les instructeurs feront un peu tourner au cavalier le haut du corps vers le côté où il exécute le moulinet. Pour éviter dans cet exercice le balancement désagréable de la tête et des épaules, il faut que le cavalier penche le haut du corps en avant, en refusant l'épaule gauche et en serrant le coude gauche contre le corps. La distance des pointes des pieds doit être égale à celle des talons, les muscles tendus, afin que la base de l'homme soit solide.



ARTICLE 51.

MOULINET, CERCLE A DROITE. (*Pl.* 26.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. CERCLE A DROITE, MOULINET.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement de CERCLE A DROITE, le cavalier prendra la même position qu'à celui de CERCLE A GAUCHE, en tournant le tranchant en *quarte*.

2°. Au commandement de MOULINET, il décrira un cercle à droite par le même mouvement que pour le cercle à gauche; mais en sens contraire, revenant en *tierce*.

4°. Parade, ART. 19.

5°. Porter le sabre, ART. 7.

Nota. On fera ensuite exécuter les moulinets à gauche et à droite sans s'arrêter, jusqu'au commandement de PARADE et PORTER LE SABRE.

ARTICLE 52.

MOULINET EN ARRIÈRE CONTRE LANCIERS. (*Pl.* 27.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. CERCLE EN ARRIÈRE, MOULINET.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement CERCLE EN ARRIÈRE, tourner le haut du corps en arrière, à droite (ART. 22), lever le bras tendu, le sabre perpendiculaire à l'épaule, la lame en *tierce*.

2°. Au commandement MOULINET, renverser le poignet pour décrire avec le sabre un cercle de gauche à droite.

4°. Parade, prendre la position, ART. 19.

5°. Porter le sabre, ART. 7.

Observation. Les instructeurs veilleront à ce que les cavaliers conservent le bras tendu pour ne pas toucher la croupe du cheval avec

la pointe du sabre et afin de prévenir les accidens qui pourraient en résulter. On fera placer sur la croupe le sac à distribution ou tout autre objet pour la garantir.



ARTICLE 53.

MOULINET POUR LA CROUPE DU CHEVAL CONTRE LANCIERS. (*Pl.* 27.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. POUR LA CROUPE DU CHEVAL, MOULINET.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement, POUR LA CROUPE DU CHEVAL, placer le poignet au défaut de l'épaule gauche, la lame perpendiculaire, le tranchant à gauche, tourner le haut du corps en arrière, à droite (ART. 22).

2°. Au commandement MOULINET, décrire obliquement et avec vivacité, un cercle sur la croupe du cheval, la lame revenant par-dessus la tête, le poignet se replacera à l'épaule (ART. 22).

4°. Parade, ART. 19.

5°. Porter le sabre, ART. 7.

ARTICLE 54.

PARADE EN ARRIÈRE A DROITE EN TIERCE ET EN QUARTE ET ALENTOUR, PAREZ CONTRE CAVALIER. (*Pl.* 27.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. ALENTOUR, PAREZ.
Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement ALENTOUR, pencher le corps en avant et porter le poignet au défaut de l'épaule gauche, la lame perpendiculaire.

2°. Au commandement PAREZ, étendre le bras en arrière pour donner le coup de sâbre, renversant le poignet pour ramener la lame par-dessus la tête et continuer le même mouvement avec rapidité.

4°. Parade, ART. 19.
5°. Porter le sabre, ART. 7.

ARTICLE 55.

PARADE POUR LA TÊTE DU CHEVAL. (*Pl.* 28.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. POUR LA TÊTE DU CHEVAL, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement, POUR LA TÊTE DU CHEVAL, étendre le bras en avant, le poignet en *tierce*, la lame transversalement en avant de la tête du cheval.

2°. Au commandement PAREZ, élever un peu le poignet pour marquer la *parade* et revenir à la *position*.

On commandera de suite EN AVANT COUP DE POINTE EN TIERCE (ART. 24).

Porter le sabre, ART 7.



ARTICLE 56.

PARADE DE TÊTE EN TIERCE. (*Pl.* 29.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. EN TIERCE POUR LA TÊTE, PAREZ.
Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement EN TIERCE POUR LA TÊTE, élever le poignet à hauteur et vis-à-vis l'œil droit, en conservant la position de *parade*.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* en élevant un peu le poignet, revenir à la *position* et rester au *temps*.

On commandera de suite :

EN AVANT, COUP DE SABRE EN QUARTE, SABREZ, ART. 40.

EN AVANT, COUP DE POINTE EN QUARTE, POINTEZ, ART. 25.

EN AVANT, COUP DE POINTE EN TIERCE, POINTEZ, ART. 24.

QUARTE BASSE, POINTEZ, ART. 26.

Portez sabre, art. 7.

Nota. Dans toutes les parades en *tierce*, les instructeurs auront soin de recommander aux cavaliers d'allonger le pouce sur le dos de la poignée, comme point d'appui, et d'opposer le tranchant de la lame.

L'homme qui possède l'adresse d'arrêter les coups de l'adversaire avec le tranchant, trouvera un point d'appui pour la riposte, et ne sera jamais blessé à la main.



ARTICLE 57.

PARADE DE TÊTE EN QUARTE. (*Pl.* 30.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN QUARTE POUR LA TÊTE, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement EN QUARTE POUR LA TÊTE, porter le poignet renversé à hauteur et vis-à-vis l'œil gauche, la lame en *quarte*, couvrant transversalement la tête.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la parade en élevant un peu le poignet et revenir à la position.

On commandera ensuite :

PARADE, PORTER LE SABRE.

Nota. Dans toutes les parades en *quarte*, le pouce ne pouvant être allongé sur le dos de la poignée, les instructeurs auront soin de recommander aux cavaliers de bien serrer leurs armes avec les deux derniers doigts de la main, pour contre-balancer le manque de point d'appui.

ARTICLE 58.

A DROITE, PARADE DE LA FIGURE. (*Pl.* 16.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE POUR LA FIGURE, PAREZ.

Un temps, deux mouvemens.

1. Au commandement A DROITE POUR LA FIGURE, pencher le haut du corps à droite, le bras demi-tendu à hauteur et vis-à-vis de l'épaule droite, le tranchant du sabre en avant, et la lame perpendiculaire.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la parade en tendant le bras en avant, et reprendre la position.

On commandera de suite :

EN TIERCE, COUP DE SABRE, ART. 39.

EN TIERCE, COUP DE POINTE, ART. 24.

A DROITE, COUP DE POINTE, ART. 28.

PORTER LE SABRE, ART. 7.

ARTICLE 59.

A GAUCHE, PARADE DE LA FIGURE. (*Pl.* 16.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. A GAUCHE POUR LA FIGURE, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE POUR LA FIGURE, pencher le haut du corps à gauche, le bras demi tendu à hauteur et vis-à-vis l'épaule gauche, le tranchant du sabre en avant, la lame perpendiculaire.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* en tendant le bras en avant, et reprendre la position.

On commandera de suite :
A GAUCHE, COUP DE POINTE, ART. 27.
A GAUCHE COUP DE SABRE VERTICAL, ART. 43.
PORTER SABRE, ART. 7.



ARTICLE 60.

PARADE EN ARRIÈRE, A DROITE, EN TIERCE. (*Pl.* 31.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. A DROITE, EN ARRIÈRE, EN TIERCE, PAREZ.
Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE, EN ARRIÈRE, EN TIERCE, tourner le haut du corps en arrière, à droite (ART. 22), le bras tendu en arrière, le poignet à hauteur de la tête, les ongles en dessous, la pointe du sabre en avant, la lame transversale au côté droit du cavalier.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* en élevant un peu le poignet, et laisser tomber la lance perpendiculairement.

On commandera de suite :

EN ARRIÈRE, A DROITE COUP DE SABRE, SABREZ, ART. 42.

EN ARRIÈRE COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 29.

ALENTOUR PAREZ, ART. 54.

PORTER SABRE, ART. 7.

ARTICLE 61.

PARADE EN ARRIÈRE, A DROITE, EN QUARTE. (*Pl.* 32.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. EN ARRIÈRE, A DROITE, EN QUARTE, PAREZ.
Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement EN ARRIÈRE, A DROITE, EN QUARTE, tourner le haut du corps en arrière, à droite, le bras tendu en arrière, le poignet renversé, et à hauteur de la tête, les ongles en dessous, la lame transversale au dos du cavalier.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* en élevant le poignet, et revenir à la position.

On commandera de suite :
EN ARRIÈRE, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 29.
EN ARRIÈRE, COUP DE SABRE, SABREZ, ART. 42.
ALENTOUR, PAREZ, ART. 54.
EN ARRIÈRE, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 29.

PORTER LE SABRE, ART. 7.

Nota. Pour la manière de tenir le sabre dans cette parade, voyez l'observation à l'article 57.



ARTICLE 62.

PARADE EN ARRIÈRE, A GAUCHE. (*Pl.* 33.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN ARRIÈRE, A GAUCHE, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1. Au commandement EN ARRIÈRE, A GAUCHE, tourner le haut du corps en arrière à gauche, le bras tendu en l'air, la lame transversale au derrière de la tête, la pointe en bas couvrant l'épaule.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* en élevant un peu le sabre et revenir à la position.

On commandera de suite :

EN ARRIÈRE, A GAUCHE, COUP DE SABRE, SABREZ, ART. 41.

A GAUCHE, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 23.

ALENTOUR, PAREZ, ART. 54.

A GAUCHE, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 27.

PORTER LE SABRE, ART. 7.

ARTICLE 63.

A DROITE, PARADE CONTRE CUIRASSIER. (*Pl.* 43.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. A DROITE, CONTRE CUIRASSIER.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE CONTRE CUIRASSIER, pencher le haut du corps à droite, le poignet à hauteur et vis-à-vis la hanche droite, la lame en quarte, la pointe en l'air dans la direction de l'œil droit, le pouce allongé sur le côté droit de la poignée.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* en portant le poignet un peu à gauche, et le placer de suite sur la hanche pour se préparer au coup de pointe.

On commandera de suite :

A DROITE, COUP DE POINTE EN QUARTE, CONTRE CUIRASSIER, POINTEZ, ART. 30.

A DROITE, COUP DE POINTE EN TIERCE CONTRE CUIRASSIER, POINTEZ, ART. 31.

A DROITE, COUP DE SABRE VERTICAL, SABREZ, ART. 44.

CERCLES A DROITE ET A GAUCHE, MOULINET, ART. 50 et 51.

PORTER LE SABRE, ART. 7.

Nota. Les instructeurs ne feront faire des moulinets que lorsqu'ils seront assurés que les cavaliers exécutent bien les parades.



ARTICLE 64.

A GAUCHE, PARADE CONTRE CUIRASSIER. (*Pl.* 35.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE, PARADE CONTRE CUIRASSIER, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE CONTRE CUIRASSIER, pencher le haut du corps à gauche, le poignet à hauteur et vis-à-vis la hanche gauche, la lame en quarte, la pointe en l'air dans la direction de l'œil gauche, le pouce allongé sur le côté gauche de la poignée.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* en portant un peu le poignet à gauche, le placer de suite sur la hanche droite pour se préparer au coup de pointe.

On commandera de suite :

A GAUCHE EN QUARTE CONTRE CUIRASSIER, POINTEZ, ART. 32.

3°. A GAUCHE EN TIERCE CONTRE CUIRASSIER, POINTEZ, ART. 33.

A GAUCHE, COUP DE SABRE VERTICAL, SABREZ, ART. 43.

CERCLE A DROITE ET A GAUCHE, MOULINET; ART. 50 et 51.

EN AVANT EN TIERCE, POINTEZ, ART. 24.

PORTER SABRE, ART. 7.



ARTICLE 65.

A DROITE PARADE CONTRE LA BAIONNETTE.
(*Pl.* 36.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE CONTRE FANTASSIN, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE CONTRE FANTASSIN, appuyer le poignet au défaut de l'épaule gauche, la pointe du sabre en l'air, la lame perpendiculaire, le tranchant en dehors, le pouce allongé sur le côté gauche de la poignée.

2°. Au commandement PAREZ, porter vigoureusement, du dos du sabre, un coup de haut en bas à droite, pour écarter la baïonnette de l'ennemi.

On commandera de suite :

TIERCE BASSE, POINTEZ, ART. 36.

COUP DE SABRE EN QUARTE, SABREZ, ART. 47.

COUP DE SABRE EN TIERCE, SABREZ, ART. 46.

Coup de pointe en tierce, pointez, art. 35.

A gauche et a droite, parez.

Ecarter de nouveau, par le même moyen, la baïonnette à gauche.

Lorsque le cavalier connaîtra les deux parades, on les lui fera exécuter de suite.

Porter le sabre, art. 7.

Si le cavalier n'avait pas rencontré la baïonnette, ou si le fantassin continuait les menaces, il faut alors relever la baïonnette au lieu de l'abattre. (Voir planche 37.)



ARTICLE 66.

PARADE A GAUCHE CONTRE LA BAIONNETTE.
(*Pl.* 38.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE CONTRE FANTASSIN, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE CONTRE FANTASSIN, élever le bras tendu à droite, la pointe du sabre en l'air, le tranchant en dehors.

2°. Au commandement PAREZ, porter vigoureusement avec le dos du sabre un coup de haut en bas à gauche, pour écarter la baïonnette de l'ennemi.

On commandera de suite :

A GAUCHE CONTRE FANTASSIN, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 34.

COUP DE SABRE EN QUARTE, SABREZ, ART. 45.

A GAUCHE ET A DROITE, PAREZ.

Ecarter la baïonnette à droite et à gauche par les mêmes mouvemens, et revenir à la *parade*.

PORTER LE SABRE, ART. 7.



ARTICLE 67.

A DROITE PARADE CONTRE LANCIER. (*Pl.* 39.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE, CONTRE LANCIER, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Mêmes mouvemens et même position que CONTRE CUIRASSIER A DROITE, ART. 63.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* plus ferme que CONTRE CUIRASSIER.

On commandera de suite :

A DROITE COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 28.

QUARTE BASSE, POINTEZ, ART. 26.

EN AVANT COUP DE POINTE EN TIERCE, POINTEZ, ART. 24.

PORTER LE SABRE, ART. 7.

Nota. Les instructeurs expliqueront aux cavaliers que, pour parer la lance, il faut plus de force que pour parer le coup de pointe du cuirassier, à cause de la pesanteur de l'arme.

ARTICLE 68.

A GAUCHE PARADE CONTRE LANCIER. (*Pl.* 40.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A GAUCHE CONTRE LANCIER, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Mêmes mouvemens et même position que CONTRE CUIRASSIER A GAUCHE, ART. 64.

2°. Au commandement PAREZ, marquer la *parade* plus ferme que CONTRE CUIRASSIER.

On commandera de suite :

A GAUCHE, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 27.

A GAUCHE, COUP DE SABRE VERTICAL, SABREZ, ART. 43.

PORTER LE SABRE, ART. 7.

Nota. Si le lancier, au lieu de pointer, garde sa lance croisée, le cavalier doit pencher le haut du corps le plus en avant possible, le bras tendu, la lame horizontale, afin d'atteindre par ce moyen le lancier dont la lance empoignée à son milieu se trouve alors plus courte que son sabre et son bras.

ARTICLE 69.

A DROITE PARADE DU COUP DE REVERS DE LANCE.

(*Pl.* 41.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE LE COUP DE REVERS.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A DROITE LE COUP DE REVERS, pencher le haut du corps à droite, le poignet appuyé à la hanche, le tranchant en avant, la pointe en l'air, un peu inclinée à droite.

2°. Au commandement, PAREZ, étendre vigoureusement le bras, en l'élevant obliquement à droite; le tranchant repoussant la lance qui vient s'arrêter sur la monture.

On commandera de suite :

A DROITE, COUP DE SABRE EN TIERCE, SABREZ, ART. 39.

COUP DE POINTE EN TIERCE, POINTEZ, ART. 24.

PARADE, ART. 19.

PORTER LE SABRE, ART. 7.

ARTICLE 70.

A GAUCHE PARADE DU COUP DE REVERS DE LANCE.
(*Pl.* 41.)

1°. GARDE A VOUS.
2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.
3°. A GAUCHE, LE COUP DE REVERS, PAREZ.
Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement A GAUCHE LE COUP DE REVERS, pencher le haut du corps à gauche, le poignet à la hanche droite, le tranchant en avant, la pointe dirigée à gauche.

2°. Au commandement PAREZ, étendre vigoureusement le bras à gauche, le tranchant repoussant la lance qui en déclinant viendra s'arrêter sur la monture.

On commandera de suite :

A GAUCHE, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 27.
COUP DE SABRE VERTICAL, SABREZ, ART. 43.
PARADE, ART. 19.
PORTER LE SABRE, ART. 7.

ARTICLE 71.

EN ARRIÈRE, PARADE CONTRE LANCIER. (*Pl.* 43.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. EN ARRIÈRE CONTRE LANCIER, PAREZ.

Un temps et deux mouvemens.

1°. Au commandement EN ARRIÈRE CONTRE LANCIER, tourner le haut du corps en arrière à droite, le bras tendu, le poignet en arrière à hauteur de la hanche, la lame en quarte, la pointe en l'air. (Voir l'attitude et les fonctions des serre-files de la colonne, *pl.* 42.)

2°. Au commandement PAREZ, porter le poignet de gauche à droite, pour marquer la *parade.*

On commandera de suite :

EN ARRIÈRE A DROITE, COUP DE SABRE, SABREZ, ART. 42.

EN ARRIÈRE, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 29.

POUR LA CROUPE DU CHEVAL, MOULINET, ART. 53.

EN ARRIÈRE, COUP DE POINTE, POINTEZ, ART. 29.

PORTER LE SABRE, ART. 7.



ARTICLE 72.

ATTAQUE ET DÉFENSE CONTRE UNE POURSUITE DE LANCIERS. (*Pl.* 42.)

Mouvement de retraite.

Les troupes marchant par quatre, on commandera :

1°. GARDE A VOUS.

2°. EN ARRIÈRE PAR DEUX.

3°. MARCHE.

Au commandement, EN ARRIÈRE PAR DEUX, les nombres un et deux de la tête se prépareront à faire la contre-marche par la droite, en même temps que les nombres trois et quatre se prépareront à l'exécuter par la gauche.

Au commandement MARCHE, ces quatre premiers cavaliers feront leurs mouvemens; le nombre deux suivant le nombre un, et le nombre trois suivant le nombre quatre; en longeant la colonne dont ils précéderont la queue, fai-

sant face en arrière, ils feront feu de leurs armes, mettront le sabre à la main ; ils feront demi-tour et se remettront dans leur ordre naturel, en exécutant les *moulinets* ou les *parades* en ARRIÈRE CONTRE LANCIERS, en cas de besoin.

Nota. On observera que ce mouvement devant avoir pour but une opposition d'armes à feu pour tenir l'ennemi à plus de distance possible, le mouvement des quatre cavaliers, pour se porter en arrière, doit être fait avec une grande célérité, afin de ne pas retarder la marche ni ralentir l'allure de la colonne.

Les mouvemens des cavaliers doivent se succéder au seul commandement : MARCHE du chef de peloton.

Les quatre cavaliers qui rentrent dans la colonne, étant couverts par les quatre qui succèdent, doivent s'occuper de recharger leurs armes.



ARTICLE 73.

RELEVER LANCE. (*Pl.* 41.)

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

Un temps et six mouvemens.

3°. TOURNER LE HAUT DU CORPS A DROITE.

Porter la main du sabre derrière la hanche droite, la lame perpendiculaire, la pointe touchant le talon de la botte.

Le corps penché en avant, relever la lance d'un coup vigoureux avec le dos du sabre.

COUP DE SABRE EN TIERCE.

COUP DE POINTE EN TIERCE.

PARADE.

Nota. On peut de même abattre la lance au lieu de la relever.

Serrer les files, serrer et rompre les rangs, comme à la première leçon.

FIN DE LA SECONDE LEÇON.

TROISIÈME LEÇON.

INTRODUCTION.

Le but que l'on s'est proposé dans les deux premières leçons, a été d'enseigner et d'apprendre au cavalier la manière la plus avantageuse de se servir de son sabre, et le parti qu'il en peut tirer, soit pour l'offensive, soit pour la défensive.

La troisième leçon n'est que l'application des deux premières; elle sert à développer au cavalier l'utilité des mouvemens qu'il vient d'apprendre, et elle lui montre à en faire usage dans toutes les circonstances dans lesquelles il peut se trouver à la guerre; elle le familiarise avec toutes les espèces d'armes et de troupes contre lesquelles il peut avoir à combattre, et l'habitue à ne s'étonner de rien.

ARTICLE 74.

EXERCICE DU PIEU.

On fera placer au milieu du manége un certain nombre de pieux, qui s'élèveront de terre à hauteur d'homme. Ces pieux seront recouverts, le dessus d'un casque de cuirassier ou de dragon, et le corps d'un grillage en fil de fer portant sur une garniture de paille.

Le cavalier portera ses coups contre ce mannequin.

Le grillage remplace une cuirasse sur laquelle glisseraient les coups de pointe.

Lorsque le cavalier saura exécuter les deux premières leçons, on les lui fera répéter contre le pieu telles qu'elles lui ont été enseignées. L'instructeur se placera alors derrière le pieu pour commander les mouvemens et donner plus de réalité à cette leçon en parant les coups du cavalier.

Cet exercice donnera au soldat le coup-d'œil et la justesse nécessaires pour bien diriger ses coups d'estoc et de taille.

Les Romains faisaient usage de l'exercice du pieu, nous ne faisons que les imiter.



ARTICLE 75.

EXERCICE DE LA LANCE.

On réunira deux pelotons dont on formera deux rangs ; il y aura un instructeur pour chaque rang.

On fera ouvrir les rangs (ART. 320 de l'ordonnance).

On fera ouvrir les files, ainsi qu'il est prescrit ART. 18 de notre Théorie.

On mettra les cavaliers en face en faisant exécuter au premier rang un demi-tour à droite (ART. 16 de l'ordonnance).

Les instructeurs ayant fait aligner leur troupe de manière à ce que les cavaliers des deux rangs soient en face l'un de l'autre, on donnera à l'un des deux rangs des lances (qu'on nomme *joutes*) et qui sont surmontées d'une pompe pour éviter les accidens qui pourraient résulter de l'ardeur des combattans.

Les instructeurs ayant fait mettre le sabre à la main , et porter la lance à l'épaule, conformément à l'ARTICLE 5 de l'ordonnance ;

On commandera :

AUX CAVALIERS.

1°. GARDE A VOUS.

2°. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE, PARADE.

3°. A DROITE CONTRE LANCIER, PAREZ, ART. 67.

Au dernier commandement les cavaliers recevant le coup de lance, le pareront d'après les principes indiqués à l'ART. 67.

Après que les lanciers auront porté la lance, l'instructeur fera exécuter aux cavaliers tous les coups indiqués à la suite de la *parade* contre lancier, ART. 67.

La *parade* à gauche contre lancier ART. 68, s'exécutera de la même manière.

Il en sera de même pour les *parades* des coups de revers, ART. 69 et 70, ayant soin de rapprocher les deux rangs pour qu'ils soient à la distance convenable.

Pour l'exécution de la *parade* en arrière contre lancier, on fera faire au cavalier un demi tour à droite, et reprendre la position de l'offensive et défensive, parade.

AUX LANCIERS.

1°. GARDE A VOUS.

2°. Croisez lance (art. 28 de l'ordonnance).

3°. En avant, pointez (art. 29. de l'ordonnance).

A ce dernier commandement les lanciers porteront le coup de pointe, en le dirigeant contre la poitrine du cavalier.

Après avoir porté plusieurs coups, l'instructeur commandera :

4°. Portez lance (art. 5 de l'ordonnance).

Observation. Les lanciers étant censés à cheval, prendront toujours la position prescrite art. 19.

Pendant l'exercice des cavaliers, les lanciers resteront au repos.

Les instructeurs veilleront à ce que les lanciers ne pointent pas trop fort, surtout dans les commencemens.

Après chaque repos on fera changer d'armes aux cavaliers, ceux qui se servaient de lances prendront le sabre, et les autres la lance. Il est donc nécessaire que le cavalier apprenne le maniement de la lance, le but étant de la lui rendre familière.

ARTICLE 76.

EXERCICE CONTRE LA BAIONNETTE. (*Pl.* 44.)

On fera construire, dans l'un des côtés du manége, une estrade élevée de quatre pieds.

On y placera sur un rang, à files ouvertes, un peloton de cavaliers, auxquels on fera mettre le sabre à la main.

On placera un second peloton à terre en face du premier : celui-ci sera armé d'un bois de lance sans fer, ayant huit pieds de longueur. (On les choisira autant que possible de bois vert, afin qu'ils soient moins cassans.)

Chaque troupe aura son instructeur.

Les cavaliers ayant le sabre à la main, on commandera :

AUX CAVALIERS.

1°. Garde a vous.

2°. Par le flanc gauche, a gauche.

3°. Offensive et défensive, parade.

4°. A DROITE CONTRE FANTASSIN, PAREZ.

A ce dernier commandement les cavaliers recevant les coups de baïonnette, les pareront conformément à l'ART. 65.

Après que les fantassins auront porté arme, l'instructeur fera exécuter aux cavaliers les coups prescrits à l'ART. 65.

La *parade* à gauche contre fantassin, ART. 66, s'exécutera d'après les mêmes principes.

AUX FANTASSINS.

1°. GARDE A VOUS.

2°. PAR LE FLANC GAUCHE, A GAUCHE.

3°. CROISEZ BAIONNETTE (ART. 76 de l'ordonnance).

4°. CONTRE CAVALIER, POINTEZ.

A ce commandement les fantassins dirigeront leurs coups de baïonnette contre la hanche du cavalier, qui est censé à cheval.

Nota. La planche 44 représente une table montée par un seul homme; mais il est indispensable que l'estrade soit assez longue pour contenir le peloton.

L'instructeur veillera à ce que les fantassins

ne pointent pas trop fort, surtout les premières fois.

Après avoir fait porter plusieurs coups, l'instructeur commandera :

5. Portez arme.

Les fantassins resteront au repos pendant que les cavaliers exécuteront les coups de sabre.

On fera changer d'armes aux cavaliers, comme dans l'article précédent. Ils rempliront tour à tour le rôle de cavalier et de fantassin, ce qui leur rendra en même temps la baïonnette familière.



ARTICLE 77.

TRAVAIL SUR LE CHEVAL DE BOIS.

On fera établir dans le manége des chevaux de bois, sellés et équipés comme des chevaux de troupe.

On fera placer sur ces chevaux les cavaliers les plus instruits et les plus intelligens, et on leur fera répéter tout ce qu'ils auront appris dans les leçons précédentes. Ils seront d'abord en veste d'écurie, et plus tard en tenue.

On répétera de même l'exercice contre la baïonnette et la lance. A cet effet, les instructeurs seront à cheval ; ils attaqueront le cavalier sur toutes ses faces, en le frappant d'estoc et de taille.

Cet exercice habituera le cavalier à exécuter à cheval toute la théorie de l'escrime ; il lui donnera la souplesse nécessaire, et le familiarisera entièrement avec tout ce qu'il peut être obligé de pratiquer à la guerre, sans blesser la tête ni la croupe de son coursier.

ARTICLE 78.

TRAVAIL A CHEVAL DE PIED FERME.

On réunira deux pelotons qu'on exercera tour à tour, l'un restant toujours fermé dans l'une des extrémités du manége, pendant que l'autre travaillera.

Le peloton, pour commencer le travail, sera en file; on lui fera exécuter un à droite ou un à gauche, par cavalier, de manière à se trouver sur un rang à files ouvertes (ART. 99 de l'ordonnance). Les cavaliers étant alignés, on leur fera exécuter de pied ferme tout ce qui leur a été enseigné dans les deux premières leçons.



ARTICLE 79.

TRAVAIL AU PAS.

Les cavaliers étant habitués au travail de pied ferme, et sachant suffisamment exécuter les leçons ou les mettre en mouvement, on les fera d'abord marcher au pas, chaque cavalier conservant un intervalle d'au moins trois pas entre la tête de son cheval et la croupe de celui qui le précède.

Ce travail s'exécutera autant que possible dans le manége découvert; dans le cas où l'on serait obligé de donner la leçon dans le manége couvert, les instructeurs veilleront à ce que les cavaliers se conservent à distance du mur, pour pouvoir toujours exécuter les coups de pointe à droite et à gauche.

On fera marcher les cavaliers d'abord en files, ensuite en cercle, changeant alternativement à main droite et à main gauche.

ARTICLE 80.

TRAVAIL AU GALOP.

On fera travailler au galop, lorsque les cavaliers sauront exécuter les leçons au pas.

On aura soin de faire les reprises très-courtes, passant alternativement du pas au galop et du galop au pas, conformément à l'ordonnance.

Quand les cavaliers prendront le pas, on leur fera porter le sabre pour les reposer.

On veillera à ce que les cavaliers conservent leurs distances.

On placera en tête des reprises les cavaliers les plus instruits et les chevaux les plus tranquilles.

L'expérience nous ayant démontré que généralement on ne s'attachait pas assez à habituer les chevaux aux bruits de guerre, nous recommandons aux instructeurs de ne négliger aucun soin pour les familiariser avec tous les objets qui pourraient les effrayer, et

surtout avec la lance dont la flamme étonne souvent le cheval. On mettra aussi dans le manége quelques mannequins que l'on couchera, afin d'accoutumer les chevaux à les franchir.

Ce n'est qu'avec des chevaux parfaitement aguerris et dressés que l'on peut tirer un grand avantage de l'escrime pour laquelle il est nécessaire que le cavalier n'ait point à s'occuper de son cheval. Le trot est une allure de route et non de combat; on ne fera travailler le cavalier qu'au pas et au galop. Le trot produit un soubresaut dont l'effet commence à l'enfourchure et finit aux extrémités; cette vacillation continuelle du bras et du sabre empêche le cavalier de frapper avec assurance, justesse et précision.

FIN DE LA TROISIÈME LEÇON.

QUATRIÈME LEÇON.

ARTICLE 81.

COMBAT A CHEVAL.

Jusqu'ici nous avons eu pour but d'enseigner au cavalier la manière de se servir adroitement de son sabre dans l'offensive comme dans la défensive ; nous avons voulu l'habituer à combattre avec avantage dans toutes les circonstances.

Cette quatrième leçon complètera son instruction en lui offrant pour ainsi dire la réalité d'un combat.

Nous le faisons attaquer par toute espèce d'armes et dans toutes les positions ; nous le forçons à faire usage de tout ce qu'il vient d'apprendre en le plaçant corps à corps avec son ennemi ; il a besoin de toute sa force, de toute son adresse.

C'est de ce moyen que nous attendons le succès de nos leçons, c'est par lui que nous atteindrons réellement le but que nous nous sommes proposé.

Cette leçon ne doit se donner que lorsque les cavaliers connaîtront parfaitement celles qui précèdent ; il est nécessaire que les chevaux soient dressés et bien habitués aux armes, afin d'éviter tout désordre.

Les cavaliers seront revêtus des armures indiquées à la planche n. 45.

Le peloton sera divisé en deux sections. On placera une section à chaque extrémité du manége ; les cavaliers à files ouvertes conservent entre eux un intervalle de quatre pas.

Nota. Il est indispensable que la piste que chaque cavalier doit parcourir, pour se croiser avec celui qui est en face de lui, soit distinctement tracée. Les instructeurs emploieront pour cela les moyens qu'ils jugeront convenables. On peut se servir de paille dont on place quelques brins tout le long des bords de chaque piste, ce qui suffit pour les indiquer, jusqu'à ce qu'elle soit tracée par les pieds des chevaux.

Chaque troupe marchera l'une contre l'autre au commandement de son instructeur; il lui fera les commandemens prescrits pour l'offensive ou la défensive.

En se croisant, les cavaliers porteront et pareront les coups auxquels les auront préparés les commandemens. Arrivés au bout du manége, on leur fera faire demi-tour pour continuer à porter ou à parer les coups.

Chaque section sera alternativement exercée à l'offensive et à la défensive. Les premières fois l'instructeur aura soin de faire arrêter au milieu de ses pistes la section destinée à la défensive, afin que les cavaliers s'habituent à bien se préparer à la parade; jamais on n'arrêtera la section qui s'exerce à l'offensive.

C'est de cette manière qu'on fera répéter aux cavaliers la deuxième leçon, ayant soin de maintenir les sections au pas, jusqu'à ce qu'elles sachent exécuter sans confusion et avec rapidité tous les coups pour l'offensive et la défensive.

On ne passera au galop que lorsqu'on sera bien sûr des hommes et des chevaux. Cette dernière leçon sera toujours très-courte, afin d'éviter toute confusion, les hommes et les chevaux s'animant beaucoup.

C'est par cette méthode et en suivant exactement la progression du travail, qu'on par-

viendra à former des soldats instruits et aguerris.

Les instructeurs suppléeront toujours par leur intelligence à tout ce qu'il nous eût été trop long de détailler. Nous avons pensé que, pourvu qu'on soit bien pénétré de l'esprit de notre Théorie, on trouverait toujours que nous avons donné assez de détails.

FIN DE LA QUATRIÈME LEÇON.

TABLE DES MATIÈRES.

LES PARADES.









